

Wer kommt als Erstes in die Ferien und kann vorher noch den Schulalltag bewältigen?

„Ab in die Ferien!"

Es ist dieses eigenartige Knistern, das vor den Ferien in der Luft schwirrt. Die SchülerInnen sind schon ganz hibbelig und purzeln wie kleine Flummibälle durch das Klassenzimmer. Sie können es kaum erwarten, bis die Ferien näher rücken, die Tage werden wie bei einem Raketenstart rückwärts gezählt. Nur eine Person im Klassenzimmer ist wohl noch ungeduldiger: Die Lehrkraft. Denn kaum sind die einen Ferien vorbei, wartet man schon auf die nächsten. Deswegen ist man doch Lehrer geworden!

Dieses Spiel wird zeigen, ob genug Energie für die harten Wochen im Schulalltag vorhanden ist. Der Weg in die Ferien ist lang, es warten viele Aufgaben. Hoffentlich reicht am Ende das Reisebudget und man versteht sich noch gut mit den KollegInnen. Die Pädagogik darf natürlich bei dem ganzen Stress nicht zu kurz kommen: Man will ja seiner Klasse was beigebracht haben! Denn nicht für das Leben lernen wir, sondern für die Ferien!

Ähnlichkeiten mit Schülerinnen, Eltern, Kolleginnen oder Schulleitungen sind rein zufällig. Zur Erheiterung beim Spielen dürfen aber gerne Parallelen zu real existierenden Personen gezogen werden.

Wer kommt als Erstes in die Ferien und kann vorher noch den Schulalltag bewältigen?

Impressum:
Idee & Gestaltung:
Dominik Hartner Infotainment
Galgengartenstrasse 24
4122 Schwatach

Spieldauer: ca. 2h
Spieleranzahl: 2-6

Staatsbildungsmysterium
für Spiel und Spaß

Der Spaßchef

Staatsbildungsmysterium für Spiel und Spaß, Schulstraße 3,14a, 753.v.Chr Lehrerstadt

An
alle Lehrerinnen und Lehrer,
die hart arbeiten und
die dringend Ferien brauchen
- Versand per Brieftaube –

Spaßanordnung: „Ab in die Ferien“

Anlage: **Spielanleitung**

Sehr geehrte Damen und Herren,

das Staatsmysterium für Spiel und Spaß verordnet „Ab in die Ferien“. Ziel dieses Spieles ist es, nach einem anstrengenden Schuljahr in die Ferien zu kommen. Doch „ankommen“ alleine reicht nicht! Schließlich wollen Sie nicht schon vor den Ferien einen Burnout erleiden und trotzdem muss Ihre Arbeit gut gemacht werden. Um die Aufgaben Ihrer Lehrerrolle zu erfüllen, sammeln Sie Punkte in den Kategorien Energie (E), Kollegialität (K), Pädagogik (P) oder Geld (G). Und nicht vergessen: Nehmen Sie so viele von Ihren Schülern und Schülerinnen (SuS) wie möglich mit in die Ferien. Das Schuljahr durchkreuzen viele unvorhergesehene Ereignisse, denen man ausgeliefert ist. Doch manchmal kann man seinen Lehreralltag gewinnbringend beeinflussen.

Am Ende erhalten Sie Bewertungseinheiten (BE) für die Erfüllung Ihrer Aufgaben, für jeden Schüler, den Sie mit in die Ferien bringen und dafür, wie schnell Sie die Ferien erreichen.

Es gewinnt, wer am Ende am meisten Bewertungseinheiten (BE) erzielt hat.

Ähnlichkeiten zu real existierenden Eltern, KollegInnen oder SchülerInnen sind rein zufällig, Klischees und Stereotype hingegen voll beabsichtigt. Lachen Sie also ruhig über sich selbst!

DEMOVERSION

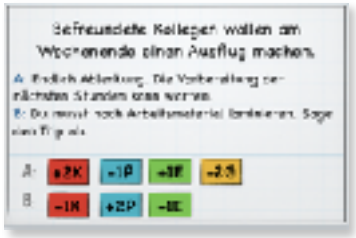
1. Inhalt

2x Würfel
1x Spielbrett
6x Spielfiguren mit und ohne Schweigefuchs
6x Rollenkarten
je 50 Punkte-Scheine für Gehalt (gelb), Pädagogik (blau), Kollegialität (rot) und Energie (grün)
42 Arbeitsmaterialkarten (gold), davon 12 Unterrichtsassistenten
60 Ereigniskarten (lila)
42 Wahlkarten (blau)
12x Markiersteine (bunt)

2. Spielvorbereitung

Jede(r) SpielerIn zieht eine Lehrerrollenkarte, deren spezielle Aufgaben erfüllt werden müssen (s. blauer Kasten auf der Rollenkarte). Außerdem erhält jede Lehrkraft zu Beginn 2x Gehalt (gelb), 2x Energie (grün), 2x Kollegialität (rot) und 2x Pädagogik (blau), sowie zwei Markersteine (bunt), um die Runden und verlorenen SuS auf den Karten zu markieren. In die Mitte des Spielfeldes werden die Karten für die Ereignisse, die Wahlkarten und das Arbeitsmaterial platziert, sowie im Lehrerzimmer je drei Scheine mit Gehalt, Energie, Kollegialität und Pädagogik.







Ereigniskarte	Wahlkarte	Arbeitsmaterialkarte
Das Ereignis gibt oder nimmt dir Punkte, oder du verlierst SuS. Du kannst durch eine „Krankenkarte“ vom Arbeitsmaterial dein Ereignis an eine(n) KollegIn abgeben, musst dafür aber eine Runde aussetzen.*	Du hast die Wahl und gewinnst oder verlierst Punkte oder SuS. Du kannst durch eine „Krankenkarte“ deine Wahl an eine(n) KollegIn abgeben, musst dafür aber eine Runde aussetzen.	Sammle Arbeitsmaterial, das dir Bewertungseinheiten bringt oder erhalte eine Krankenkarte. Je moderner das Material, desto mehr Punkte.*

DEMOVERSION

* Pro SpielerIn müssen sieben Arbeitsmaterialkarten im Spiel sein. Achtet dabei darauf, dass die jeweiligen Klassen der mitspielenden Rollen im Stapel sind.

3. Spielverlauf

Die (dienst)älteste Lehrkraft beginnt. Würfelt mit zwei Würfeln und zieht die Augenzahl vor. Ihr könnt insgesamt zwölf Monate à vier Wochen spielen, bis ihr in den finalen Ferien seid. Nach jeweils drei Runden gibt es Zwischenferien, wenn die erste Figur wieder über Start kommt. Ihr könnt somit selbst festlegen, wie lange das Spiel dauern soll. Alle Figuren starten nach den Zwischenferien wieder gemeinsam von Start.

Kommt ihr mit eurer Lehrerfigur auf ein **Wahl-** oder **Ereignisfeld** so zieht der/die SpielerIn rechts neben euch die Karte vom zugehörigen Stapel und liest sie vor. Bei der Wahlkarte müsst ihr euch entscheiden, ohne jedoch vorher die Konsequenzen zu kennen.

Solltet ihr bei einer **Ereignis-** oder **Wahlkarte** mehr Punkte einer Kategorie abgeben müssen, als ihr im Moment besitzt, so könnt ihr die Aufgabe nicht erfüllen und müsst euch als Strafe entscheiden, ob ihr zurück zum vorletzten Sonntag zieht oder eine Runde aussetzt. Ihr könnt euch aber, wenn ihr sie zuvor gezogen habt, durch eine Krankenkarte vom **Arbeitsmaterial**stapel entschuldigen und jede Aufgabe vom Ereignis oder Wahlstapel einem/r

KollegIn eurer Wahl aufs Auge drücken, der die Aufgabe erfüllen muss. Ihr gebt dafür eure Karte ab (diese wird aus dem Spiel genommen).

Am Wochenende könnt ihr entspannen und erhaltet Energie, aber nur wenn ihr direkt auf dem Sonntagsfeld landet. Doch Vorsicht! Das Wochenende ist im Lehramt nicht komplett frei, denn am Samstag muss man arbeiten oder netzwerken. Ihr könnt euch entscheiden, ob ihr arbeitet oder lieber die Freizeit nutzt. Ihr könnt wählen, welchen Punkt ihr gewinnen oder verlieren wollt (siehe Spielbrett).

Habt ihr einen Monat überstanden, erhaltet ihr zu Beginn einer neuen Runde einen gelben Gehaltsschein, unabhängig davon, ob ihr direkt auf dem Feld landet oder nicht.

Das Spiel ist beendet, wenn die erste Lehrkraft in den finalen Ferien (nach 12 Runden) angekommen ist oder wenn alle Ereignis- & Wahlkarten gezogen wurden.

Das Lehrerzimmer (LZ) oder Treffen auf dem Gang

Landet ihr auf einem Feld, das mit dem LZ verbunden ist, könnt ihr dorthin einen symbolischen Abstecher machen. Eure Figur bleibt stehen, aber ihr könnt mit euren KollegInnen mit Karten handeln, um euch zu unterstützen (oder auch nicht). Vor allem wenn ihr noch eure digitalen Unterrichtsassistenten benötigt, die gerade ein anderer hat, ist das Lehrerzimmer der Ort der Wahl. Erwischt man eine(n) nette(n) KollegIn, dann hat man Glück und erhält vielleicht genau die Karte oder die Hefte der eigenen Klasse, die man noch für seine Aufgabe braucht. Im Lehrerzimmer darf man mit allen anderen Lehrkräften handeln. Landen zwei SpielerInnen im Gang auf dem gleichen Feld, können sie nur zu zweit tauschen.

In einem guten Lehrerzimmer findet man aber auch ohne Unterstützung der MitspielerInnen immer Hilfe. Irgendwo liegt brauchbares Material herum (oder Kuchen). Kommt ihr ins LZ, könnt ihr dort mit dem Kurs 2:1 tauschen. *Beispiel: Man benötigt eine Energie, diese kann man gegen zwei Pädagogik oder eine P und eine K tauschen.*

DEMOVERSION

Die Schüler und Schülerinnen (SuS)

Auf eurer Rollenkarte findet ihr zehn SuS. Ziel ist es, alle mit in die Ferien zu bringen. Ihr könnt aber durch Ereignisse oder schlechte Wahl auch SuS verlieren. Markiert diese dann mit eurem Markerstein.

Die Rollenkarten

Jede Lehrerrolle muss außerdem eine spezielle Aufgabe (**Aufgabe 1**) erfüllen, die seinem Typ entspricht. Zusätzlich sammelt jede Lehrkraft aus unterschiedlichen Gründen zwei digitale Unterrichtsassistenten vom Arbeitsmaterialstapel (**Aufgabe 2**). Solltet ihr sie nicht selbst ziehen, könnt ihr im Lehrerzimmer oder auf dem Gang tauschen. Legt eure Scheine auf der Rollenkarte ab. Sammelt ihr mehr als sieben oder mehr als zehn Scheine einer Kategorie, wartet eine Beförderung auf euch. Bei der ersten Beförderungsstufe (>7) gibt es am Ende 3 Zusatz-BE, erreicht ihr die zweite Beförderungsstufe (>10) in einer Kategorie erhaltet ihr 5 BE.

Aufgabe 3 (optional): Ihr müsst die 21 Hefte eurer Klasse (siehe Klassenleitung auf der Rollenkarte) einsammeln. Ihr findet Fach und Klasse auf der Rückseite jeder Ereignis-, Wahl-, und Arbeitsmaterialkarte. Je nachdem wie viele Hefte ihr sammelt, erhaltet ihr am Ende mehr Bewertungseinheiten.

> 3 Hefte = 2 BE

> 6 Hefte = 4 BE

> 9 Hefte = 6 BE

> 12 Hefte = 8 BE

> 15 Hefte = 10 BE

> 18 Hefte = 12 BE

BONUS: Alle 7 Hefte einer Farbe geschafft? = 3BE

Auf jeder Rollenkarte befindet sich der **Stundenplan** eurer Klasse. Ihr könnt in jedem Monat neu entscheiden, ob ihr in einem anderen Fach bei einer KollegIn **hospitiert** (= zuschauen & mitleiden). Setzt dazu euren Markerstein auf ein Fach eurer Wahl. Im ersten Monat könnt ihr ein Fach in der ersten Zeile auswählen, im zweiten Monat in der zweiten, usw.

Wird nun eine Karte vom Ereignisstapel mit eurem ausgewählten Fach gezogen (siehe Etikett auf der Rückseite), sitzt ihr mit eurer KollegIn in einem Boot und erhaltet ebenfalls entweder Punkte oder müsst sie abgeben.

Zu viel Nervenkitzel? Dann lasst den Markerstein einfach am Rand und zieht gemütlich eure Runden bis ihr entspannt in den Ferien seid.

Klassenleitung –> Aufgabe 3: Heftesammeln

Rollenbeschreibung und Aufgaben 1 & 2.



Stundenplan für die Markierung der Runden & für die Hospitation

Übersicht über Schüler & Schülerinnen. Mit Markerstein markieren.

Ablage für Gehalt, Pädagogik, Kollegialität, Energie. Beachtet die Beförderungsstufen.

4. Bewertung

Jetzt kommt das Rotstiftmassaker: Die Korrektur am Ende des Spieles. Auf einem leeren Papier werden alle erreichten Punkte für die Gesamtbewertung in Form von Bewertungseinheiten (BE) addiert. Für folgende Erfolge erhaltet ihr in der einfachen Spielversion BE:

Schnellüberblick
Ferienplatzierung: 0-10 BE
Anzahl SuS: 0-10 BE
Aufgabe 1: 10 BE
Aufgabe 2: 10 BE
Aufgabe 3: max. 12 BE
Beförderungen: 3 BE oder 5 BE
Arbeitsmaterial: individuell

- Ferien: Der erste Spieler, der es in eine der Ferien schafft, erhält 10 Punkte, der Zweitplatzierte 8 Punkte, der Dritte 6 Punkte, usw. Nach jeden Zwischenferien werden die Punkte notiert.
- SuS: Für jeden SuS, den ihr mit in die finalen Ferien am Ende gebracht habt, erhaltet ihr einen Punkt.
- Aufgaben der Lehrerrolle: Je erfüllter Aufgabe (Alle Kategorien der Aufgabe 1 erfüllt = 10 Punkte; mind. zwei digitale Unterrichtsassistenten = 10 Punkte) erhaltet ihr Punkte. Aufgabe 3 & 4 werden wie oben beschrieben gesondert berechnet.
- Beförderungsstufen: Habt ihr von einer Kategorie mehr als sieben Scheine gesammelt, erhaltet ihr dafür 3 BE, habt ihr mehr als zehn gesammelt, gibt es dafür 5 BE. (Bsp. 11K 5 BE; 8P 3 BE, 6E 0 BE). Insgesamt sind so auch nochmal 20 Punkte möglich.
- Arbeitsmaterial: Die Gegenstände vom Arbeitsmaterial bringen die auf den Karten notierten Bonuspunkte.



Dem Sieger winkt eine symbolische Lebenszeitverbeamtung und ein Aufstieg in die nächste Gehaltsklasse, sowie die Anerkennung seines Dienstherren in Form eines Glückwunschschreibens und Wertschätzung der Öffentlichkeit.

Glückwunschschreiben und Bewertungszettel findet ihr als Kopiervorlage unter: www.daslehrerspiel.de

DEMO VERSION



Lehrer FAQ

Lehrer*innen haben ihre ganz eigene Sprache. Zur Erklärung findet ihr hier die wichtigsten Begriffe aus dem Lehreralltag:

AB = Arbeitsbeschaffung in Papierform. Vor allem für Schüler. Die sind nach dem Bearbeiten von so einem Arbeitsblatt meist ganz schön platt.

Abschlussprüfung = Der letzte Test an der Schule. Danach hat man sie los, die lieben Kleinen! Endlich, aber auch irgendwie schade. Sie sind einem schon ans Herz gewachsen.

ADHS = Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung. Beschreibung für die besonders impulsiven Kinder. Probleme mit der Aufmerksamkeit haben sie schließlich alle.

Beurteilungsbesuch = Einmal im Jahr kommt der/die Chefin und schaut zu. Dann tut man kurz so, als ob man normalen Unterricht halten würde. Und die SuS tun einmal so, als ob sie aufpassen würden.

Digitaler Unterrichtsassistent = Schulbuch in digitaler Form. Mit Zusatzmaterial. ZUSATZMATERIAL! Das man nicht selbst erstellen muss!

Fortbildungen = siehe SCHILF. Dauert nur länger und ist nicht in der Schule, sondern in einem Tagungszentrum. Wenn man Glück hat, gibt es dort wenigstens einen Bierkeller.

Freistunde = Die Klasse ist im Orientierungspraktikum oder im Skikurs. Endlich Zeit für die wichtigen Dinge des Lehreralltags: Kaffeepause oder mit den Kolleg*innen ratschen.

Inklusionsmaßnahmen = Der Versuch, alle SuS mit ihren besonderen Bedürfnissen und Fähigkeiten unter einen Hut zu bekommen. Klappt... so lala! Meistens!

Klassenleitung = Man trägt die pädagogische Verantwortung für den verrückten Haufen. Sieht die Kinder daher sehr häufig. Es kann auch vorkommen, dass sie Mama/Papa (alternativ auch Oma oder Opa) zu einem sagen. Auch noch in der Abschlussklasse. Für alle ein bisschen peinlich.

KMS = kilometerlanges Schreiben. Besser bekannt als kultusministerielles Schreiben, das von oberster Dienststelle an Schulen verschickt wird, um über neue Entwicklungen zu informieren oder neue Anweisungen zu geben. Meistens sehr lang. Und meistens zu spät.

Kopierraum = Ort für Last-Minute-Unterrichts-Vorbereitungen oder für heimliche Lästereien.

Korrektur = Der Rotstift qualmt, weil SuS immer originelle Antworten liefern. Beispiel gefällig? „Nenne ein hohes Gebäude in New York: *Empire Steak Building.“* Lecker, aber leider falsch! Rotstift!

Landesamt für Finanzen = LehrerInnen sind Beamte (wenn sie Glück haben). Das bedeutet vor allem Bürokratie, deswegen gibt es ein eigenes Landesamt oder Finanzamt oder Mysteriumsgeldamt, von dem man sein Gehalt bekommt. Zumindest manchmal! Denn da arbeiten Beamte und die sind nicht so schnell!

Lehrerkonferenz = Lehrer reden gerne! Und lange! Bei einer Konferenz sitzen ca. 50 von ihnen zusammen und entscheiden über Schülerschicksale, Noten oder das Essen in der Mensa. #empiresteakgibtsnurmittwochs

Lehrerverband = Interessenvertretung für Lehrer*innen. Bieten auch kostenlose Schlüsselversicherugnen an.

Lehrerzimmer = Ort, wo das Lehrpersonal rumlungert, teils mit fest zugeteilten Sitzplätzen. Aber auch der Ort für öffentliche Lästereien. Meistens über SuS. *#hahaderhatempiresteakbuildinggeschrieben! derdepp!*

Nachsitzen = Bevor man unwirksame, schriftliche Sanktionen (Verweis) schickt und Papier verschwendet, lässt man regelbrechende SuS einfach länger in der Schule. Strafen müssen schließlich schmerzhaft sein. Leider ist Freitag Nachmittag auch für die aufsichtführende Lehrkraft schwer zu verkraften.

DEMOVERSION

Orientierungspraktikum = Für viele SuS unvorstellbar, aber es gibt ein Leben nach der Schule. Weil einen Letztere auf Ersteres nicht vorbereitet, orientieren sich die Kinder für ein paar Tage im realen Leben, um dann wieder ins wohlbehütete Klassenzimmer zurückzukehren, wo sie von ihren Erfahrungen in der wilden Welt berichten können.

Overheadprojektor = Veraltetes technisches Gerät, um Folien an die Wand zu projizieren. Typ „Fastruheständler" kann sich noch daran erinnern, als diese modern waren.

Pausenaufsicht = Heißt aufpassen, dass sich SuS nicht gegenseitig die Köpfe einschlagen oder das Pausenbrot klauen. Je nach eigenem Hunger kann man SuS auch dazu zwingen, das Pausenbrot abzugeben.

Pädagogik = Die Wissenschaft Kindern etwas beizubringen. Und zwar nett und ohne sie zu hauen! Und ohne dabei selbst die Geduld zu verlieren. Disziplin ist dafür ein gutes Hilfsmittel.

Personalrat = Interessensvertretung innerhalb der Schule. Organisiert die Feiern für die LehrerInnen. Sommergrillfest! #empiresteak

Projekttag = Man kann ja nicht dauernd Unterricht machen. Deswegen lässt man sich auch mal besondere Dinge einfallen. Die neue Technik aus der SCHILF kann gleich angewendet werden. Oder man spielt ein Spiel. Das ist nämlich pädagogisch äußerst wertvoll (vor allem dieses hier!).

Referendar = Lehrer in Ausbildung. Moderne Sklaven des Bildungssystems. Sie arbeiten mehr als der Rest, bekommen aber weniger Geld. Sind dauernd gestresst und müde. Und gestresst. Oft müde. Beurteilt werden sie auch ständig. Die Armen! Zum Glück ist man selbst kein Refi mehr. Sonst wäre man nur gestresst und müde.

SCHILF = Gewächs am Rande eines Sees, besser bekannt als schulinterne Lehrerfortbildungen. Hach, Abkürzungen sind was Tolles. Der talentierte Kollege erklärt einem dann, wie die neue Technik funktioniert. OMG! Da es schulintern ist, geht es auch etwas lockerer zu. LOL.

Schulbegleitung = extra Personal für besonders auffällige SuS.

Schülernamen von dünnen Mädchen mit langen, glatten, dunkelblonden Haaren = Pia, Mia, Ria, Lia, Sina, Lina, Lena, Lea. Alternativ: Marlena, Milena, Paulina, Sofia, Sophie, Sophia, Mia-Sofie.[1]

Vertretung = Der Kollege ist krank und nun muss man selbst in dessen verhaltensauffällige Klasse. Unvorbereitet! Nach 10min ist einem auch klar, warum der Kollege so oft krank ist.

Verweis = Disziplinarmaßnahme um den Verstoß pädagogischer Regeln zu sanktionieren. Ungefähr so wirksam wie die Sanktionen gegen Russland. Immerhin bekommt man hübsches Papier, weil ein offizieller Schulstempel draufgedruckt wird. Wird von SuS mitunter als Trophäe gesammelt, um zu beweisen, welche badboys/girls sie sind. Nach mehreren schriftlichen Verweisen kann man SuS auch des Unterrichts verweisen.

Wahlkurs = Mathe oder Physik kann ja jeder. Um SuS auch auf andere Dinge im echten Leben vorzubereiten, lassen sich LehrerInnen kreative Zusatzkurse einfallen. Eine Auswahl gefällig? Schafkopfen für AnfängerInnen, mit dem Radl über die Alpen (und nicht mehr zurück), häkeln für junge Männer, Orchester, Triangelspielen für Profis, Schülerzeitung oder Theater. Wobei... Das hat man auch im normalen Unterricht!

Wandertag = Freigang für Kinder und ihre Betreuer. Engagierte Lehrerexemplare organisieren einen pädagogisch hochwertigen Ausflug ins Museum. Die gemütlichen Typen gehen in den Park neben der Schule.

DEMOVERSION

[1] Wenn ihr euch in 50 Jahren denkt „boah! Was für Oma-Namen", tauscht sie gegen aktuell trendige, coole, junge Namen aus. Der Spieleentwickler vermutet, dass auf Grund eines einsetzenden Retrotrends die Namen: Brunhilde, Gerlinde, Mathilde oder Sieglinde wieder „in" sein werden.

DEMOVERSION